AVVENTURE TUTTE IN ITALIANO

EXPLORER

TRE PER C 64/128
E TRE PER MSX

N° 1

NOVEMBRE 1986

L. 10.000

CBM 64/128
e
MSX

TERRY JONES
L'occhio del Condor
(AVVENTUROSO)

AMOS NEWTON
(FANTASCIENZA)

ROGER BARROW
Il triangolo maledetto
(AZIONE)

Edizioni HOBBY s.r.l. - MI - Distribuzione: MePe V.le Famagosta, 75 - 20142 MILANO

Pubblicazione in corso di registrazione presso il Tribunale di Milano

EDIZIONI HOBBY
Via della Spiga, 20
20121 MILANO

DIRETTORE RESPONSABILE
Elisabetta Broli

VICE DIRETTORE
Bonaventura Di Bello

REDAZIONE
MILANO - TEL. 02/64.53.775

FOTOLITO
Franco Lavezzi
Via Terruggia 3 - Milano

COMPOSIZIONE
La Fotocomposizione
Via Calabria 1 - Buccinasco

STAMPA
A.G.E.L. s.r.l.
Via dei Kennedy, 92 - 20027 Rescaldina (MI)

DISTRIBUZIONE
MePe
Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano

Pubblicazione in corso di registrazione presso il Tribunale di Milano

EDITORIALE

Presentare una nuova rivista d'Adventure è sempre un'impresa ardua e rischiosa. Infatti, chi già conosce questi video-giochi intelligenti troverà ogni aggettivo superfluo, e chi non li conosce ancora stenterà a credere che, preso nel vortice del gioco, passerà notti intere a salvare Galassie, sconfiggere draghi, risolvere gialli e misteri.
L'Adventure è una porta attraverso cui entrare in un mondo nuovo, in una dimensione sconosciuta ed affascinante...Ed EXPLORER è la chiave per aprire questa porta e poter girare un film in cui i protagonisti sarete proprio voi lettori!!!
EXPLORER è nato proprio dall'idea di farvi partecipare "in diretta" alle avventure che, di volta in volta, vi proporremo. Infatti, per poterle risolvere sarete costretti a calarvi (per lo meno mentalmente) nei panni dei protagonisti, capire i loro punti deboli e le loro armi segrete, immedesimandovi a tal punto che sarà "spontaneo" digitare le giuste mosse.
EXPLORER, come avrete già visto, è stato creato per due tipi di computer: il CBM 64/128 e l'MSX. Sono le prime Avventure italiane in Linguaggio Macchina 'puro' (niente Basic compilato!) per Commodore 64 e le prime Avventure italiane per MSX degne di essere definite tali!
Per quanto riguarda il Commodore 64 (o il 128 in '64 mode') i giochi offrono numerose schermate grafiche in alta risoluzione a colori ed una giocabilità pari alle Avventure Inglesi, con un dizionario vastissimo ed un 'debugging' di alto livello.
Ma le parole non potrebbero mai farvene apprezzare appieno le qualità, per cui leggetevi le istruzioni e poi giocate: è il modo migliore per rendersene conto!
Relativamente alle versioni per MSX, abbiamo preferito fare a meno della grafica ed evitare così problemi di compatibilità che avrebbero potuto sorgere con l'uso del Linguaggio Macchina e il relativo sfruttamento di diverse aree di memoria in Assembly. In compenso i programmi sono così ben strutturati e completi da occupare tutta la memoria Basic disponibile nei 64K sebbene esenti da linee di commento ed orientati al risparmio di bytes. Inoltre vi sfidiamo a trovare alle Avventure italiane così complete: in uno dei giochi avrete a che fare con un personaggio che si muove e agisce indipendentemente da voi... avete presente The Hobbit?
Un unico avvertimento: non andate a guardarvi subito il listato (chilometrico!!!) ... sciupereste il gusto del gioco, e farlo significherebbe arrendersi senza un briciolo di dignità!
Per chi comunque andasse a curiosare nel programma MSX vorrei precisare che il Moudulo Basic è, come leggerete nella prima linea del listato, di Enrico Colombini, a cui va il più profondo e sincero ringraziamento di tutta la redazione per aver creato tale programma (tra parentesi, le potenzialità del Modulo vanno ben oltre quelle dei Generatori Inglesi tipo The Quill, perché del Basic permettendo), e per i consigli che mi ha gentilmente elargito durante il 'rodaggio' delle Avventure. Inoltre l'uso del suo programma è stata una valida lezione di programmazione ordinata ed efficiente.
Ma EXPLORER va oltre le avventure, regalandovi un "Corso per imparare a risolvere e creare le Adventures", diviso in fascicoli. In questo numero di Explorer troverete il primo, il prossimo mese il secondo e così via. Staccateli ed uniteli tutti insieme: i fascicoli diventeranno un utile libricino da tenere in libreria e consultare al momento del bisogno!!!

COME GIOCARE

ISTRUZIONI PER IL COMMODORE 64/128

Prima di affrontare la spiegazione dei comandi principali tipici di ogni Adventure degno di tale nome, cerchiamo di chiarire come il vostro beneamato CBM riesce ad interpretare le istruzioni da voi impartite nel corso del gioco.
Il sottoprogramma addetto alla "traduzione" di ogni vostro ordine si chiama "parser" o "analizzatore sintattico". Esso estrae le prime quattro lettere (nel caso sia formato da più di quattro lettere) per poi confrontarle con quelle contenute nel lungo elenco che forma il "vocabolario" dell'Avventura. Dall'analisi sono esclusi quindi tutti gli spazi, gli articoli, le preposizioni e le lettere successive alla quarta di ogni parola, per cui una frase del tipo "RACCOGLI LA SPADA AFFILATA CADUTA SUL PAVIMENTO" si ridurrà dopo il lavoro del Parser a: "RACC SPAD".
Questo può forse togliere un po' di mistero al meccanismo degli Adventure Games ma aiuta molto dal punto di vista del gioco. Per coloro che vanno di fretta o trovano fastidioso digitare tutti i vocaboli di una frase, basterà ricordarsi che è consentito ANCHE (non "soltanto") usare la forma "VERBO + SOSTANTIVO" e la riduzione alle prime quattro lettere di ogni parola. Naturalmente il vantaggio, finora sconosciuto agli appassionati delle Avventure Made in Italy, è quello di non doversi preoccupare di stupidaggini quali quella di 'non mettere più di uno spazio tra le parole', oppure 'usare solo la prima persona' o ancora 'non usare più di due parole': metteteci quanti spazi volete e quante parole preferite, ci penserà il programma a contenere la vostra esuberanza in una sola riga di testo! E ricordatevi che potete usare sia la prima persona che la seconda (ENTRO, ENTRA, etc.).
Inoltre, come vedremo, molti comandi di uso frequente hanno la loro brava abbreviazione in una o due lettere (soprattutto quelli di movimento), quindi i pigroni possono stare tranquilli. Ci sono infine due considerazioni da fare. La prima riguarda il caso in cui il vostro CBM risponda ad un comando con la frase "Non capisco... etc.", il che significa che i vocaboli da voi usati non hanno corrispondenti nel vocabolario del gioco (tenete comunque presente che per molte parole sono stati previsti fino a sette sinonimi!).
La seconda nota importante riguarda il messaggio "Non puoi". Esso appare, nella maggior parte dei casi, in due occasioni: dopo che si è digitata un'istruzione non prevista dal gioco (ad esempio "CERCA IL TESORO" che significherebbe "AVVENTURA, GIOCATI DA SOLA!") oppure in seguito ad un comando che non può essere eseguito perché impartito nel luogo o nel momento sbagliato. Bisogna però tener presente che il messaggio "NON PUOI" può essere visualizzato anche in seguito ad un comando impartito in una forma sintattica non corretta o comunque non comprensibile per mancato riconoscimento dei vocaboli da parte del Parser.
Ma passiamo ora alle istruzioni vere e proprie che per comodità di consultazione suddivideremo, ove possibile, per argomenti. (Tenete presente che verranno scritte in maiuscolo solo le lettere "essenziali" di ogni comando, quelle che cioè da sole

bastano a far si che il comando venga eseguito).

ISTRUZIONI O VERBI DI MOVIMENTO:

Ci si muove nelle quattro direzioni fondamentali, ovvero i famosi Punti Cardinali, con le istruzioni N o NORD, S o SUD, E o EST, O od OVEST. Per direzioni "composte", cioè Sud-Est, Nord-Ovest e simili, si userà SE per Sud-Est, SO per Sud-Ovest, NE per Nord-Est e NO per Nord-Ovest.
In alcuni casi si può SALIre o SCENdere usando anche le abbreviazioni SU o G o i vari sinonimi (ARRAmpicati, CALAti, etc.).
Infine si può entrare o uscire con ENTRa ed ESCI e si può anche INFIlarsi in un tunnel, ATTRaversare un fiume e OLTRepassare un confine o un ostacolo.

ISTRUZIONI DI DESCRIZIONE

I comandi che portano alla ridescrizione di una scena sono di due tipi: DESCrivi o semplicemente R, che ridisegna la parte grafica e stampa il testo descrittivo, e GUARda, che si limita a stampare solo la descrizione verbale anche nelle locazioni dotate di grafica.
Sono inoltre stati inseriti dei comandi di nuova concezione, che risultano davvero utili in molti casi.
Il primo di essi relativo alle descrizioni è NO GRAFica (oppure TOGLi le FIGUre), che può essere inserito – al pari degli altri comandi – in qualsiasi momento del gioco, e che dà come risultato una Avventura di solo testo. Per riavere la grafica basterà digitare in qualsiasi momento SI GRAFica o SI FIGUre.
Inoltre potete cambiare il colore del bordo, dello sfondo e dei caratteri digitando le tre istruzioni BORDo, FONDo, e COLOre seguite dai sedici colori del Commodore definiti nel modo seguente: NERO, BIANco, ROSSo, CELEste, PORPora, VERDe, BLU, GIALlo, ARANcio, MARRone, ROSA, GRIGio, GR12 O FUMO, PISEllo, AZZUrro E GR15 O SMOG.

ESAME DI OGGETTI E LUOGHI

Molti degli oggetti che vi serviranno per portare a termine il gioco sono spesso nascosti o camuffati, per cui dovrete esaminare i luoghi o altri oggetti (magari anche più di una volta) o persino romperli o smontarli.
Il comando più usato in questi casi è ESAMina seguito dal nome dell'oggetto o del luogo (alcuni sinonimi: PERQuisisci, ISPEziona o ANALizza).
Tali istruzioni possono portare a tre risultati: nel caso vi sia un oggetto celato alla vista si avrà il messaggio "VEDI QUALCOSA!", e quindi bisognerà rivedere la scena con GUARda. Se non vi sono oggetti nascosti il programma stamperà "Niente di interessante...".
Infine il comando ESAMina può produrre una descrizione particolareggiata o meno dell'oggetto o del luogo in esame.

GLI OGGETTI TRASPORTATI

Innanzitutto precisiamo che per "oggetti trasportati" si intendono tutti quelli che accompagnano il protagonista o giocatore, quindi vi saranno eventualmente inclusi anche altri personaggi e persino elementi non materiali (incantesimi, spiriti, etc.).
Per quanto riguarda gli oggetti che possono essere indossati (abiti, occhiali, gioielli, calzature, etc.) essi non vengono conteggiati nel "numero consentito di oggetti trasportabili" se vengono appunto indossati, ma saranno comunque elencati insieme agli altri, con accanto la dicitura "(indossato)".
Per sapere cosa portate con voi potete digitare INVEntario, LISTa o semplicemente L.
Gli oggetti trasportati si possono POSAre, LASCiare così come è possibile PRENderli, RACCoglierli o persino RECUperarli.
Ovviamente gli abiti e simili si possono METTere o INDOssare e quindi TOGLiere.
Se è il caso si può GETTare un oggetto o LANCiarlo verso qualcosa o qualcuno.

SALVATAGGIO O RIPRISTINO DI UNA SITUAZIONE DI GIOCO

Se state per compiere un gesto che potrebbe portare a conseguenze fatali le nostre Avventure vi mettono a disposizione due istruzioni davvero eccezionali: rispondendo R alla domanda "Disco, Registratore o Ram (D,T,R)?" che vi viene posta dopo aver digitato SAVE potete salvare ISTANTANEAMENTE IN MEMORIA (non

sulla cassetta) la posizione o "situazione di gioco" in cui vi trovate, che potrà essere ripristinata in qualsiasi momento rispondendo alla stessa domanda nello stesso modo dopo aver digitato LOAD.
Queste istruzioni sono equivalenti a quelle, ormai famose, usate col registratore (rispondendo T alla domanda) e col disco (la risposta è D), che vengono però eseguite in genere solo nel momento in cui volete smettere di giocare e quindi spegnere il vostro commodore cancellando così tutti i dati presenti in memoria: in questo caso dovrete fornire al programma un nome da dare al file della situazione di gioco.

AIUTO

Questo comando dà a volte come risultato la visualizzazione di un messaggio di aiuto da parte del Computer.
Non aspettatevi grandi cose, perché abbiamo preferito riservare alle richieste di aiuto un spazio a parte sulla rivista.
Quindi cercate di non prendervela se ricevete un messaggio ironico anziché un suggerimento, OK?

FINE DELLA PARTITA

Per concludere una partita (ricordatevi di effettuare il SAVE su cassetta della situai gioco) ci sono due modi: il primo è di digitare STOP o BASTa, che chiede un messaggio di conferma e poi resettare il Computer; il secondo è un modo meno educato di fermare il gioco ...ma ve lo lasciamo scoprire da soli...

ALTRE ISTRUZIONI

Potete sapere in ogni momento quante mosse avete fatto digitando il comando MOSSe.
Per sapere quanti punti avete totalizzato (N.B.: Solo se lo scopo del gioco è la raccolta di tesori o simili!) digitate PUNTi o SCORe (in inglese "punteggio"). Attenti, perché se il gioco non prevede accumulo di punti avrete una "rispostina" un po' pungente.
Ci sembra di aver chiarito a sufficienza questo argomento, ma se avete dei dubbi o delle richieste potete sempre scriverci: ci farà piacere.

ISTRUZIONI PER MSX

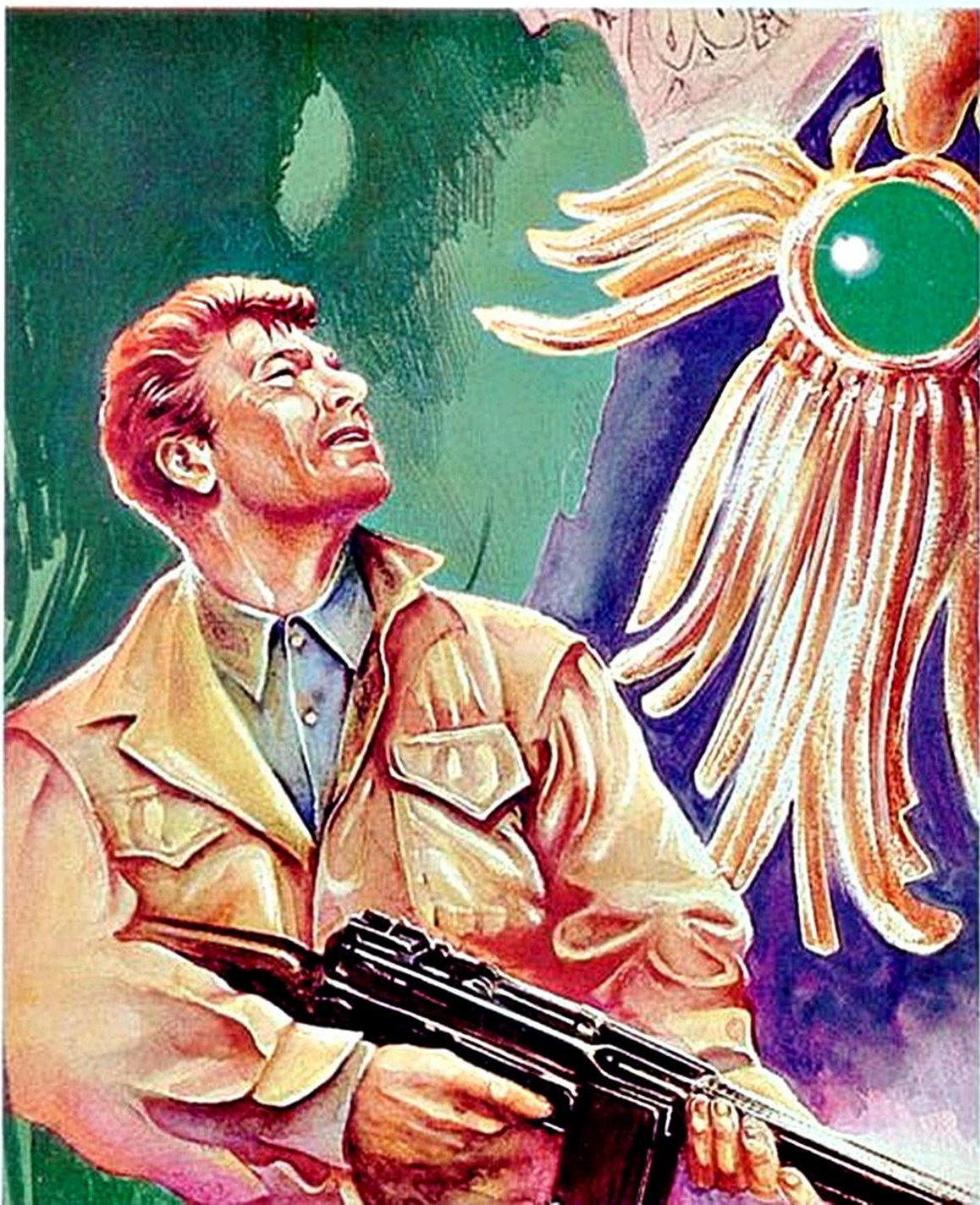
Giocare un Adventure significa guidare il protagonista di una storia verso uno scopo ben preciso, usando delle istruzioni verbali del tipo 'PRENDI IL MARTELLO' o 'ROMPI IL VASO' formate essenzialmente da un verbo seguito da un sostantivo e dalla pressione del tasto RETURN.
Le istruzioni vanno impartite per esteso ed in Italiano, usando la seconda persona.
Per caricare ogni gioco usate il solito CLOAD + RETURN, e ricordatevi di leggervi la presentazione relativa sulla rivista, ignorando la parola d'ordine che trovate in fondo ad essa, dato che tale parola riguarda esclusivamente i possessori del Commodore 64. A caricamento ultimato digitate RUN.

Ricordatevi che la lettura della presentazione è ESSENZIALE per la risoluzione del gioco.
Passiamo ora ad elencare brevemente le istruzioni di gioco più usate nel corso di un'Avventura.
I verbi seguiti da un asterisco (*) sono stati programmati nei tasti funzione del vostro MSX e possono essere visualizzati col comando KEY ON, o nascosti con KEY OFF.
Potete spostarvi nelle quattro direzioni cardinali NORD (*), SUD (*), EST (*), ed OVEST (*) e – qualora fosse indicato, etc.).
Inoltre potete ordinare SALI (*) e SCENDI (*), o anche, se la situazione lo richiede, ATTRAVERSA qualcosa, ENTRA o ESCI.

La descrizione del luogo ove vi trovate e degli oggetti o personaggi presenti può scomparire a causa dello spostamento verso l'alto (SCROLL) del testo: per riaverla basterà digitare DESCRIVI (*).
Per quanto riguarda gli oggetti essi possono essere manipolati per mezzo dei verbi PRENDI (*), POSA (*) e INDOSSA o TOGLITI (questi ultimi due se si tratta di ornamenti o vestiti).
Per conoscere gli oggetti trasportati si usa LIST o INVENTARIO (*).
L'esame di oggetti, luoghi o personaggi attraverso ESAMINA può condurre in molti casi alla scoperta di altri oggetti o particolari nascosti: se ciò accade lo schermo verrà cancellato e la descrizione del luogo verrà aggiornata.
Infine ricordandovi che la soluzione di una Avventura può richiedere anche giorni o settimane, tenete presente che è possibile salvare su cassetta la situazione corrente di gioco col comando SAVE (*) e ripristinarla in qualsiasi momento col comando LOAD (*). In seguito a tali istruzioni vi verrà chiesto di posizionare il nastro e premere un tasto, dopodiché lo schermo si cancellerà per il tempo (pochissimo) occorrente al SAVE o al LOAD.
In caso di errore o dopo aver fermato il gioco con STOP (va digitato per esteso), si può ripartire con RUN.
Questo è il vocabolario essenziale di ogni Avventura che si rispetti, ma il Dizionario di Gioco contiene molti altri vocaboli, relativi alle situazioni che incontrerete, per cui date le vostre istruzioni normalmente, cercando di cambiare vocaboli nel caso il Computer non vi comprenda.
Per ogni dubbio saremo felici di rispondere alle vostre lettere sulle pagine della rivista.

È TUTTO CHIARO?
SE NON AVETE CAPITO
SCRIVETECI!!

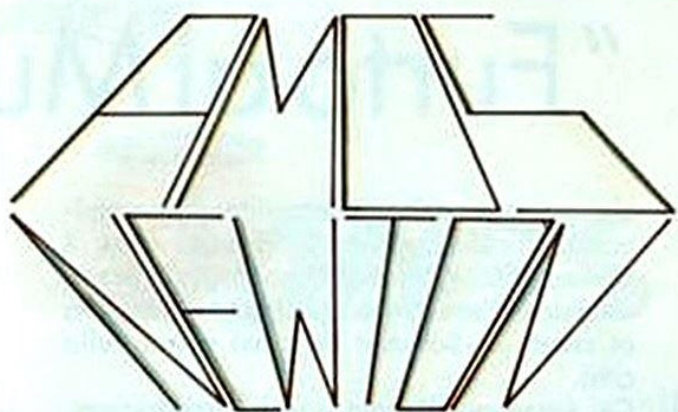
TERRY JONES

"L'occhio del Condor"

Genere: avventura

Grado di sfida: medio difficile

"Furto al Museo" (Parte I)

L'uomo scese dalla Metropolitana e camminando frettolosamente si diresse verso il Museo Nazionale di Antropologia e Storia del Rito, un maestoso palazzo che si ergeva al centro di Summer Park nel cuore della città.
Chi fosse quell'uomo non ha importanza, perché il vero protagonista di questa storia mozzafiato è il giovane studente di Archeologia Terry Jones, che passava da quelle parti proprio nello stesso momento in cui l'uomo lasciò cadere distrattamente il giornale che aveva sotto il braccio dentro un cestino di rifiuti.
Questo per Terry fu un colpo di fortuna, dato che difficilmente avrebbe potuto permettersi di spendere i suoi soldi in giornali o riviste ogni settimana, occupato com'era a pagarsi gli studi con ogni tipo di lavori 'saltuari'.
Terry si avvicinò con aria indifferente al cestino dei rifiuti e con un'abile mossa recuperò in un lampo il giornale gettato dal visitatore del Museo... fu così che iniziò la sua avventura: il giornale che Terry aveva 'recuperato' era il prestigiosissimo "Archeology Today", e in prima pagina un titolone a caratteri cubitali declamava la prossima esposizione al Museo del famoso gioiello Maya conosciuto come 'Occhio del Condor'...
Quel nome rievocò nella mente di Terry una vecchia leggenda che suo zio, noto archeologo, gli aveva raccontato prima di morire nella sua ultima spedizione...la leggenda del Dio Condor!
La leggenda parlava di un tempio Maya nel cuore della jungla, e della fortuna che avrebbe baciato in fronte colui che avesse ritrovato e ricollocato l'Occhio del Condor nel suo luogo originale, cioè la testa del Dio: suo zio aveva parlato di una grande quantità d'oro nascosta nel Tempio. Ma Terry non poteva nemmeno vederlo, quel gioiello, perché non possedeva neanche i soldi per pagare il biglietto d'entrata al Museo... a meno di non entrare di notte, e provare a rubare l'Occhio: era un'idea pazzesca, ma non impossibile da realizzare, soprattutto per chi, come lui, conosceva le abitudini del Custode e delle guardie esterne...se riusciva ad entrare di notte al Museo, avrebbe potuto rubare il gioiello, e magari avrebbe individuato, con un po' di fortuna, l'unica copia manoscritta del libro che suo zio aveva lasciato incompiuto, ora proprietà del Museo, e che riportava l'esatta ubicazione del tempio: il libro ora era nelle mani del direttore, e non sarebbe stato facile scoprire dove lo teneva nascosto.
E poi, da qualche parte, lì nel Museo, doveva anche esserci la preziosissima tavoletta di argilla che gli uomini di suo zio avevano trovato nella zona del tempio: bisognava recuperarla, perché senza di essa non sarebbe mai giunto fino all'oro! Stava per buttare di nuovo il giornale, pieno di entusiasmo per il suo pericoloso ma promettente progetto, quando notò tra le pagine un piccolo cartoncino su cui erano state scritte delle cifre: 1878...forse era solo una data da ricordare oppure un numero di telefono, ma qualcosa gli diceva che le cifre rappresentavano qualcosa di ben più importante...anche perché l'uomo che aveva lasciato cadere il giornale, pensandoci bene, sembrava il direttore del Museo...
Terry gettò finalmente il giornale nel cestino, e si avviò a lunghi passi verso l'università, anche se sapeva che la notte era vicina, forse più vicina che mai, e quella notte avrebbe segnato il suo futuro come miliardario...o come galeotto nella prigione di Jeffersin City...

Parola d'accesso per il caricamento del gioco (solo per il CBM): statua

Genere: fantascienza
Grado di sfida: medio

Amos entrò nel laboratorio
ma del Professore
non c'era traccia...
Sul suo tavolo
qualcosa brillava
di una luce azzurra...

"Il video accanto alla porta metallica del laboratorio si illuminò di un verde brillante e dal piccolo altoparlante la voce sintetizzata del computer pronunciò lentamente la solita richiesta – 'IDENTIFICARSI, PREGO'.
Il giovane assistente del Professor Bruce Baumbeker si avvicinò al microfono e disse il suo nome – 'Amos Newton, Codice di Accesso 7072261', poi attraversò la robusta porta metallica che si era aperta dopo la sua identificazione.
Fu nel momento stesso in cui entrò nel laboratorio che notò nell'ambiente qualcosa di strano. Si, c'era qualcosa che non andava, anche se apparentemente tutto sembrava in ordine. Prima di tutto il Professor Baumbeker non era lì, e ciò non era normale... lui arrivava al laboratorio un'ora prima dei suoi assistenti.

RER, di cui il Professore aveva parlato solo con lui, accennandovi come se si trattasse di un terribile segreto!
Amos era sul punto di telefonare a casa del Professor Baumbeker per assicurarsi di non aver esagerato con le sue supposizioni, ma poi si ricordò che lo scienziato non avrebbe mai lasciato la sua pipa... un particolare apparentemente insignificante ma non per chi lo conosceva bene.
Cosa avrebbe potuto fare? La tensione lo stava paralizzando... e all'improvviso notò il piccolo registratore sul pavimento, lo raccolse e dopo averne verificato il funzionamento, riavvolse la microcassetta e, premuto il tasto di PLAY, regolò il volume.
Dal piccolo altoparlante la voce del Professor Baumbeker scaturì in tutta la sua chiarezza espressiva – 'Ore sette e ventuno

"DOMANI LAVOREREMO SUL PROGETTO EXPLORER"

Poi si accorse che sul tavolo, proprio al centro, qualcosa brillava di una luce azzurra, e accanto ad essa c'era la pipa del Professore... ancora fumante! Amos si avvicinò lentamente, e sentì che una goccia di sudore freddo gli attraversava le tempie, e quando fu vicino al tavolo potè osservare lo strano oggetto luminoso più attentamente: era una sfera di metallo lucidissimo, così lucido da riflettere come uno specchio l'ambiente del laboratorio e tutte le sue luci al neon.
L'oggetto era poco più grande di un'arancia, ed emetteva un ronzio intermittente... stava per toccare la superficie perfettamente liscia della sfera quando ricordò ciò che il Professore gli aveva detto la sera prima, una frase che sul momento aveva appena destato la sua attenzione – 'Domani lavoreremo al Progetto Explorer'.
Dunque era quello il famoso EXPLO-

antimeridiane... oggi ho convocato il giovane Newton per verificare insieme a lui gli strani effetti dell'EXPLORER, perché dopo aver sperimentato il suo strano funzionamento da solo comincio a dubitare della mia sanità mentale...' – Amos trasalì a queste parole, e fermò il nastro per un minuto, poi lo fece ripartire – 'Il fenomeno che ho riscontrato ogni volta che sfioro con il palmo della mano la superficie della sfera si potrebbe definire uno stato di trance, e per descriverlo meglio ho deciso di commentarlo mentre accade – ad Amos parve di avvertire una nota di paura nella voce dello scienziato – Ho pensato che per questa volta userò la mano sinistra; anche perché il fenomeno potrebbe avere una diversa intensità sul lato destro del cervello – dal piccolo altoparlante risuonò all'improvviso il rumore di una potente scarica elettrica, o qualcosa di simile, e poi quello del-

l'urto che il registratore aveva probabilmente fatto col pavimento... infine il silenzio.
Fu allora che Amos capì: il Professor Baumbeker era rimasto vittima, chissà in quale modo, di quella sfera metallica... e l'unico via per rintracciarlo era quella di ripetere i suoi ultimi gesti, cosa che nessun altro, oltre al suo più fidato allievo, avrebbe avuto il coraggio di fare.
Si sedette al tavolo di lavoro e avvicinò lentamente il palmo della mano destra alla superficie dell'EXPLORER... sentì che il ronzio emesso dalla sfera cresceva di intensità, e si trasformava in una leggera vibrazione che avvolse tutto il suo corpo... poi accadde qualcosa di incredibile: l'ambiente attorno a lui non era più quello del laboratorio, bensì un paesaggio sconosciuto, dai colori alieni... e persino il suo corpo era diverso, anzi, non era il suo corpo, e la sua mente aveva ricordi che non gli appartenevano... Scoprì che poteva muoversi in quel nuovo corpo, e ricordare un passato non suo, ed esplorare quel mondo alieno e misterioso...
Era dunque questo il fantastico segreto dell'EXPLORER: la possibilità di entrare nella mente di altre persone, altri esseri, in mondi e dimensioni sconosciute...la pericolosità di ciò che gli stava accadendo, la paura di non poter più tornare nella sua realtà quotidiana lo scossero profondamente e con un intenso sforzo mentale si concentrò e si rivide mentre staccava la mano dalla lucida superficie dell'EXPLORER...finché l'immagine non divenne reale, e si ritrovò nel laboratorio, seduto davanti alla sfera.
Mille pensieri lo tormentavano, e in mezzo alla confusione di quei pensieri si fece strada l'ipotesi di ciò che poteva essere accaduto: il Professor Baumbeker aveva usato la mano sinistra nel suo ultimo esperimento... e questo sicuramente rendeva l'effetto dell'EXPLORER ancora più potente, tanto potente da trasportare nella nuova dimensione, sia il corpo che la mente di chi toccava la superficie dell'oggetto.
Forse avrebbe potuto ricostruire il passato di quello strano oggetto, e magari scoprire il modo di riportare indietro il Professore... sarebbe stato pericoloso, ma anche affascinante e soprattutto avrebbe cambiato la sua vita, trasformando un mondo di noia quotidiana in un mondo di AVVENTURA....

Il Professore era rimasto vittima di quella sfera lucente!!!

...era dunque quello il fantastico segreto di EXPLORER! Forse Amos avrebbe potuto ricostruire il passato di quell'oggetto...

Amos lotta per la sua vita

I due pannelli metallici della pesante porta di accesso al laboratorio si richiusero dietro le spalle di Amos appena egli fu entrato, nascondendo al mondo il segreto racchiuso fra le pareti di quel luogo, il segreto del Professor Baumbeker e del suo fidato assistente Amos Newton.
L'EXPLORER era lì, al centro del tavolo, lucente e misterioso come il giorno prima, quando Amos lo aveva visto per la prima volta scoprendo la scomparsa del Professore.
Si sedette a guardarlo, poi con espressione risoluta stese il palmo della mano su di esso e si lasciò andare...
Fu come cadere in un vortice di immagini e di pensieri, finché la mente si fermò, immobile, su un'immagine sconosciuta, un paesaggio certamente non terrestre... Amos si accorse all'improvviso che il meccanismo misterioso dell'EXPLORER lo aveva catapultato nel cervello, e quindi nel corpo, di un essere extraterrestre!
Cominciò a concentrarsi per stimolare i ricordi della mente di cui era ospite, ma le informazioni arrivavano come pagine strappate di un libro, e da ciò che riuscì a mettere insieme sembrava quasi un libro di fantascienza.
L'essere di cui Amos aveva ora il controllo era un abitante del pianeta Klinhar, in una galassia che rispondeva al nome di Ekkr-Won.
Il suo nome era Thaaron, ed era stato catturato da un esercito colonizzatore alieno che mirava a soggiogare la sua gente per trasformarla in una colonia di minatori (Klinhar era ricchissimo di minerali e metalli pregiati).
Thaaron era stato sottoposto a qualche trattamento cerebrale, questo spiegava la sua confusione mentale, e probabilmente a vari test per accertare il grado di intelligenza della sua razza.
Ora, sfuggito ai soldati nemici durante un trasferimento in elicottero, giaceva ferito tra le rocce, sopra un precipizio. Fu attraverso questi 'ricordi' che Amos comprese finalmente il vero scopo dell'EXPLORER: aiutare esseri in pericolo prendendo temporaneamente il controllo del loro cervello!
Fu una scoperta sconvolgente, ma non ebbe il tempo di soffermarsi sulle sue implicazioni morali, perché aveva da portare a termine un compito difficilissimo: vivere la situazione di Thaaron e sfuggire ai suoi nemici per correre ad avvertire la sua gente del pericolo imminente costituito dalla razza colonizzatrice che ora minacciava militarmente il pianeta Klinhar.
L'unica via di fuga era costituita dalla sua astronave, ma per ritrovarla e rimetterla in funzione bisognava attraversare un intricato sistema di caverne fino alla base militare nemica, superando i meccanismi di protezione che la difendevano.
Amos-Thaaron cercò di ricordare le parole che i soldati avevano pronunciato per entrare nella base da una grotta apparentemente priva di passaggi... erano due parole in una lingua sconosciuta a Thaaron, ma purtroppo familiare ad Amos: 'SESAMO APRITI'.
Amos capì improvvisamente che l'esercito colonizzatore era costituito da terrestri, che in chissà quale epoca futura avrebbero setacciato i sistemi stellari per colonizzare pianeti abitati da razze aliene rendendole schiave... era una cosa orribile, ed era ancora più orribile apprenderla coi sentimenti e i ricordi di un essere vittima di tale opera schiavizzatrice. Fu la rabbia a dare ad Amos-Thaaron la forza sufficiente per alzarsi, ferito ed esausto, e continuare la fuga...ma bisognava muoversi in fretta e con prudenza...i pericoli erano sconosciuti e mortali e il tempo per fuggire davvero minimo...

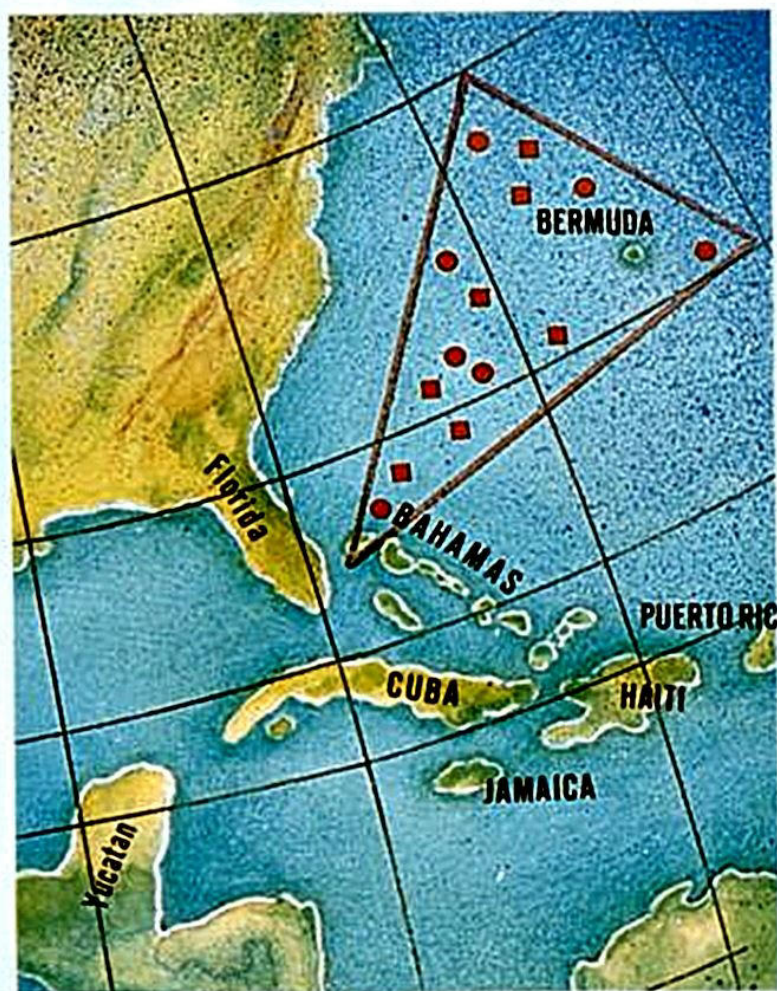
Parola d'accesso per il caricamento del gioco: (solo per il CBM) spazio

Roger Barrow

Orrenda Scoperta (Parte I)

Genere: azione
Grado di sfida: medio/facile

"Siamo nell'Agosto del 1993, e il mistero del Triangolo delle Bermuda si infittisce anziché chiarirsi: tutto fa pensare che gli scienziati e l'Esercito non siano capaci di proteggere la gente da ciò che accade in quella zona, e ce lo dimostra il fatto che l'ultima vittima del Triangolo è stata la navicella Shuttle lanciata sei giorni fa, e sparita insieme al suo equipaggio mentre passava in diagonale sulla zona di mare tristemente famosa..."
Il cronista sembrava deciso a mettere in cattiva luce la Protezione Civile, e questo fece leggermente incavolare Roger Barrow, che si affrettò a cambiare canale alla sua radio prima di cedere alla tentazione di buttarla in mare.
Roger era un Agente Speciale dell'International Security Corps, una sezione dell'Esercito che si occupava di casi eccezionali come quello del Triangolo Maledetto, e il

Il Triangolo Maledetto

fatto che fosse lì a godersi il sole sulla sua barca non aveva niente a che vedere con le ferie...
Vari tentativi erano stati fatti da parte dell'Esercito e della Marina, ma le azioni di forza avevano come unica conseguenza una perdita di tempo e di denaro, dato che in quei casi nel Triangolo non accadeva nulla. Fu così che si arrivò alla decisione di mandare un agente come 'esca' per attivare il fenomeno della 'sparizione' di una barca a vela, ed era stato scelto l'agente più in gamba: Roger Barrow.
Roger era un Agente addestrato per agire da solo in situazioni apparentemente senza alcuna via d'uscita, e questo giustificava la decisione dei suoi superiori di mandarlo per primo nell'area interna al Triangolo delle Bermuda.
Gli era stato esposto il problema, lasciandogli il tempo di pensarci e di decidere: Roger aveva soppesato perfettamente il rischio a cui andava incontro, ma il pensiero di poter contribuire alla soluzione del mistero di quel fenomeno lo aveva spinto ad accettare senza esitazione quell'incarico.
Il suo incarico principale era quello di raccogliere informazioni sul fenomeno delle 'sparizioni', in modo da permettere un'azione militare sicura contro la fonte di tale fenomeno, dopo che gli scienziati ne avessero esaminato le caratteristiche in base alle informazioni da lui procurate.
Lo mandarono su una barca a vela al centro dell'area incriminata e con un'attrezzatura minima, quasi a voler 'ingannare' il Triangolo Maledetto.
Ora se ne stava lì, ad aspettare che qualcosa accadesse, qualsiasi cosa, anche perchè cominciava ad annoiarsi, abituato com'era all'azione...

Parola d'accesso per il caricamento del gioco (solo per il CBM): bimini

ADVENTURE

EPIC 3000

GAMES

IN ITALIANO

N° 6
NOVEMBRE 1986
L. 8.000

ADVENTURE GAMES PER C. 64/128 E SPECTRUM 48K

Edizioni HOBBY s.r.l. - Milano - Distribuzione MePe Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano
Pubblicazione registrata presso il Tribunale di Milano n. 250 del 10 maggio 1986